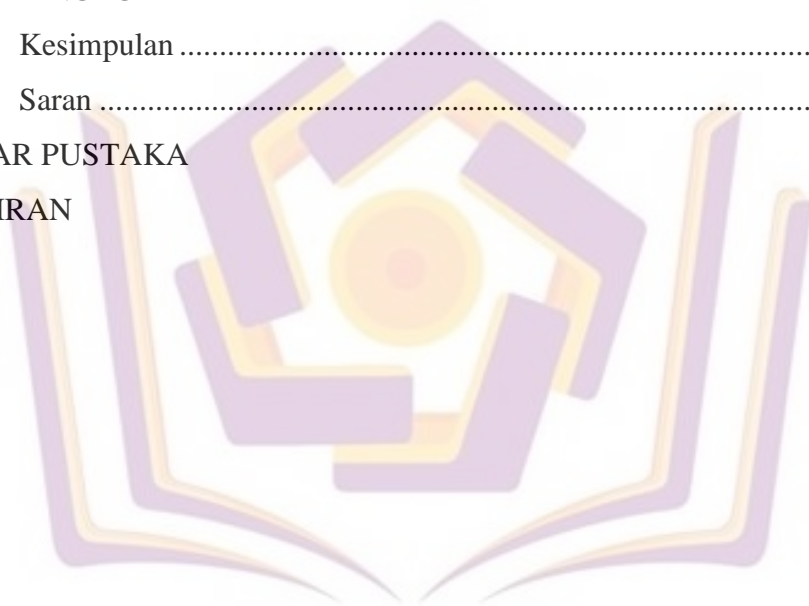


DAFTAR ISI

HALAMAN Sampul	i
HALAMAN Judul.....	ii
HALAMAN Persetujuan.....	iii
HALAMAN Pengesahan.....	iv
HALAMAN Pernyataan Keaslian	v
HALAMAN Persembahan	vi
HALAMAN Motto	vii
Kata Pengantar	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR Tabel.....	xii
DAFTAR Gambar	xiii
DAFTAR Lampiran.....	xiv
Intisari.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	4
B. Penelitian Sebelumnya.....	9
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	14
B. Metode Pengumpulan Data.....	14
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	16
D. Konsep Penelitian	17

1. Kerangka Berpikir	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisa Hasil	21
1. Perencanaan (<i>Planning</i>)	21
2. Perancangan (<i>Design</i>)	22
3. Pengkodean (<i>Coding</i>)	23
4. Pengujian (<i>Testing</i>)	29
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	48
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan dari Penelitian Sebelumnya.....	13
Tabel 4. 1 Data Hasil Pengujian.....	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka berpikir atau Flowchart penelitian	18
Gambar 4. 1 Alur kerja proses pengolahan citra.....	21
Gambar 4. 2 Pola target tembak	22
Gambar 4. 3 Perancangan sistem penghitung skor otomatis.....	23
Gambar 4. 4 Grayscale dan Median Filter	24
Gambar 4. 5 Thresholding.....	25
Gambar 4. 6 Menentukan Kolom dan Baris.....	26
Gambar 4. 7 Deteksi Center, Jejak Tembak, Jari-jari Lingkaran dan Prosentase .	27
Gambar 4. 8 Prosentase untuk menentukan Skor.....	28
Gambar 4. 9 Gambar target.....	30
Gambar 4. 10 Deteksi hasil tembak pada target.....	31
Gambar 4. 11 Simulasi pendeteksian hasil tembak pada target.....	31
Gambar 4. 12 Tembakan 1 dengan skor = 1	33
Gambar 4. 13 Nilai titik tengah target tembak.....	34
Gambar 4. 14 Nilai titik jejak tembakan skor 1	35
Gambar 4. 15 Penghitungan jarak euclidean skor 1.....	36
Gambar 4. 16 Tembakan 1 dengan skor = 1	37
Gambar 4. 17 Tembakan 2 dengan skor = 3	38
Gambar 4. 18 Tembakan 3 dengan skor = 6	39
Gambar 4. 19 Tembakan 4 dengan skor = 9	40
Gambar 4. 20 Tembakan 5 dengan skor = 10	41
Gambar 4. 21 Tembakan 6 dengan skor = 2	42
Gambar 4. 22 Tembakan 7 dengan skor = 7	43
Gambar 4. 23 Tembakan 8 dengan skor = 4	44
Gambar 4. 24 Tembakan 9 dengan skor = 8	45
Gambar 4. 25 Tembakan 10 dengan skor = 10	46
Gambar 4. 26 Tembakan keluar target.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Listing Program

